

BROFORCE

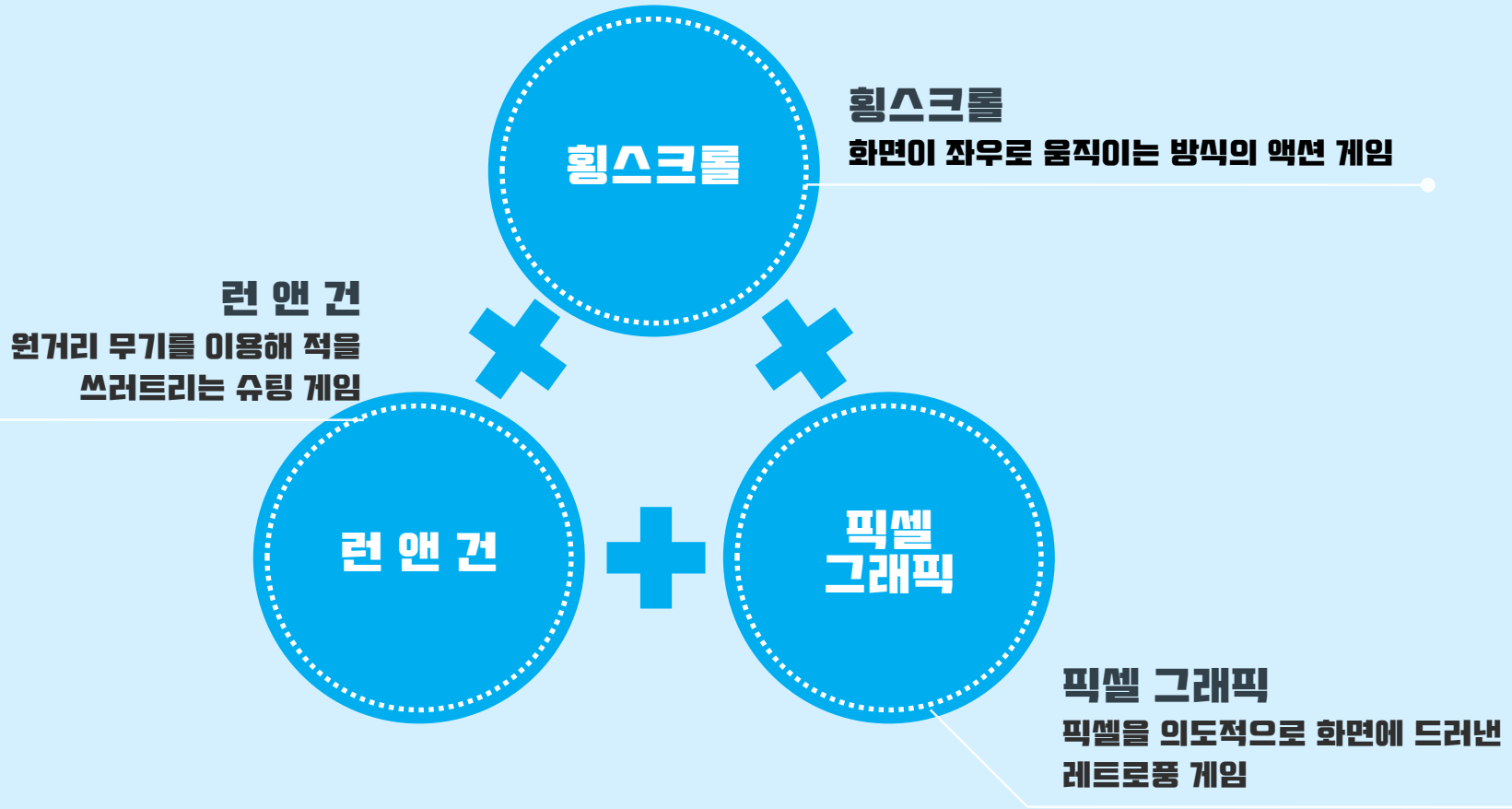
2015180018 게임공학과 배지수

CONTENTS

1. 게임 컨셉
2. 개발 범위
3. 개발 상황
4. Github commits



1. 게임 컨셉



2. 개발 범위

내용	최소 범위	추가 범위
게임 컨트롤	키보드 단축키로 플레이어 이동	
게임 기능	총, 수류탄 공격, 사다리 타기, 벽 타기, 체크 포인트	시간 체크, 점수화, 랭킹 시스템, 카메라 웨이킹
맵	스테이지 2개(Level 1, Level 2)	보스 스테이지 1개,
게임 난이도	난이도 증가시 몬스터 체력, 공격력 증가	보스 패턴
사운드	스테이지의 배경음, 플레이어 공격 효과음, 몬스터 타격 효과음	플레이어 이동 종류에 따른 효과음
애니메이션	플레이어의 이동, 공격, 이펙트 몬스터의 이동, 공격, 이펙트 폭발 이펙트 트럭, 헬리콥터 이동	게임 진행 말풍선 수류탄 투하

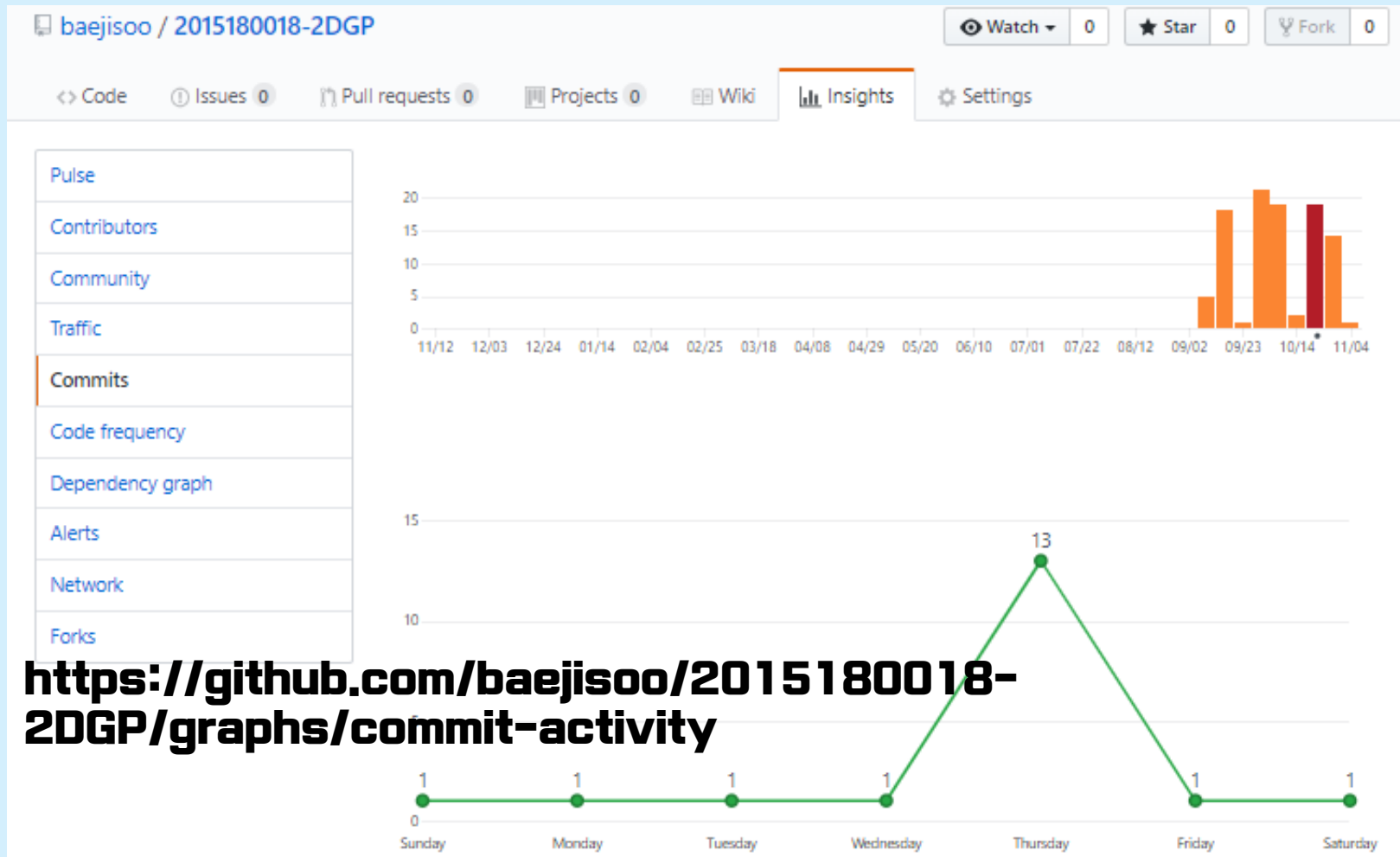
3. 개발 상황

1주	계획	1. 리소스 수집, 수정, 제작 2. 프레임워크 작업
	결과(100%)	개발에 필요한 이미지 리소스 편집 완료, 사운드 수집 완료, 게임 프레임워크 완성
2주	계획	1. 스테이지 구성 2. 스테이지 라일 깔기
	결과(100%)	스테이지 구성 및 라일맵 완성, 스크롤링 완성
3주	계획	1. 브로 이동 및 이펙트 구현 (이동, 점프, 사다리, 벽 타기) 2. 브로 공격 및 이펙트 구현 (총, 수류탄) 3. 브로 충돌처리 구현
4주	결과(80%)	브로 이동 및 이펙트(달리기, 점프, 사다리 완료), 브로 공격 및 이펙트(총 완료) 브로 충돌처리 완료
5주	계획	1. 몬스터1 패턴 구현 2. 몬스터 피격시 파티클 3. 몬스터 충돌처리 구현
	결과	

3. 개발 상황

6주	계획	1. 체크 포인트 2. 타일 파티클 3. 헬기, 트럭 이동 구현 4. 오브젝트 파티클
	결과	
7주	계획	1. 게임 성공, 실패 조건 2. 노말, 하드 버전 3. 스테이지 추가 4. 랭킹 시스템 5. 시간 체크 6. 점수화
	결과(15%)	시간 측정 완료
8주	계획	1. 메뉴 구성 2. 사운드 3. 게임 시작&종료 처리 4. UI 구성 5. 카메라 웨이킹
	결과(80%)	메뉴 구성 완료, 배경, 효과 사운드 완료, 게임 시작, 종료 처리, UI 완료
9주	계획	1. 버그 수정 2. 밸런스 수정 3. 최종 점검 및 릴리즈
	결과	

4. Github Commits





THANK YOU